

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

Stručni studij

IGRICA ZA ANDROID PLATFORMU – MINSKO POLJE

Završni rad

Stjepan Mlinarić

Osijek, 2015.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. APLIKACIJE I TEHNOLOGIJE ZA IZRADU	2
2.1. Unity3D	2
2.2. MonoDevelop.....	3
2.3. JavaScript.....	4
2.4. Paint.Net	4
3. PRINCIP IZRADE I RADA.....	5
3.1. Kretanje igrača	5
3.2. Očitavanje položaja i bodovanje	6
3.3. Unos imena igrača i spremanje podataka	7
3.4. Otključavanje razina.....	8
4. RAD S APLIKACIJOM.....	10
4.1. Glavni izbornik.....	10
4.2. Izbor razine igre	11
4.3. Pomoć u igri.....	12
4.4. Izlaz iz igre.....	13
4.5. Izgled i opis pojedine razine	14
4.6. Završavanje razine i unošenje bodova.....	16
5. TESTIRANJE	19
5.1. Rješavanje problema	19
6. ZAKLJUČAK	20
LITERATURA.....	21
SAŽETAK	22
ABSTRACT.....	22
ŽIVOTOPIS.....	23
PRILOZI	24

SAŽETAK

Tijekom izrade ovoga rada korišten je Unity3D. Zadatak je bio izrada igre koja koristi senzor pokreta uređaja za upravljanje avатарom unutar igre. Nakon završene razine igrač mora unijeti svoje ime, koje se na kraju nalazi u tablici postignuća. Zadatak je bio ujedno kreirati više mapa, odnosno razina za igrača. Ovisno o postignuću igrača dostupne su određene razine igre. Prilikom izrade je također korišten MonoDevelop, Paint.Net i skriptni jezik JavaScript. Prije samog početka izrade rada, potrebno je pomno razraditi sve opcije i prepreke koje se mogu pojaviti.

Ključne riječi: Unity3D, MonoDevelop, Paint.Net, JavaScript, android, akcelerometar

ABSTRACT

Unity3D was used during the development of this work. The assignment was the making of the game which uses movement sensor of the device to control the avatar during the game. After the player passes one level, he has to enter his name, which in the end finds its place at the achievement table. The assignment was to create a number of levels for one player. Depending on the accomplishments of the player, only specific levels are available. MonoDevelop, Paint.Net and a scripting language JavaScript were used during the making. Before even starting to make this work, it was necessary to closely observe all the options that can be taken into consideration and all the obstacles that can occur.

Keywords: Unity3D, MonoDevelop, Paint.Net., JavaScript, android, accelerometer